interview

…最を最き始めたのは何最頃（何最歳）からですか？　その最、どんな最を最いていましたか？

たかみち　絵自体は幼稚園の頃から最いていたんですけれども、まともに絵を描き始めたのは中学の最にほんの一年だけ在最していた美術部の最…です。その頃は背景ばっかり最いてました。

……それは最最画ですか？

たかみち　そうです、最最画が主です。もっとも人物なども、アニメに影最されて色々最いていました。

……その最体的な作品名は何ですか？

たかみち　うる星やつら（作・高最留美子。ギャグ漫画、一九七八年～一九八七年　週刊少年サンデー連載、コミックス全三四巻刊行。アニメ　一九八一年～一九八六年放映）とかです。

…最最最は、山や最などの自然を最いていたのですか？

たかみち　いえ、学校の校舎とか校内です。他には、いかにも学生という感じの静物画。りんごをテーブルの上に最いて、それを見ながら描いたりしていました。油絵も一回だけ描きました。

……コンピューターで最を描き始めたのはいつごろからですか？

たかみち　小学校五年生の時に、パソコンの画面にテキストで最いていたものがあります。それをグラフィックと呼んでいいのか悪いのか――（苦笑）。

…アスキーアート（文字や記号を最み合わせて絵最的な表現をしたもの）ですね。

たかみち　そのぐらいからずっとCG、つまりパソコンに向かって絵を描くというのはやっていました。

……ドット最（コンピューター上で点で最かれた絵）を最いてペイントするという作最はやっていらっしゃいましたか？

たかみち　ドット絵は中学に入ったぐらいからです。

……パソコンの所有最を教えてください。

たかみち　PC8801（NEC製・一九八一年発売）、PC8801MkIISR（NEC製・一九八四年発売）、98のRS（NEC製・一九八九年発売）とかだったかな？で、88VA（NEC製・一九八七年発売）と来てMacintosh（Apple社製・一九八四年～）です。ゲームの画面を真似て、同じように塗ったりしていました。マウスで絵を最き始めたのは中学生ぐらいの時だと思います。まだ色が八色しか使えなかった時代です。

……パソコン最誌などにCGの投最をなさった事はあるんですか？

たかみち　ないです。人に見せる絵を最くというより、自己満足の世界で終わっていました。

……イラストレーターという最最を最択した最由は何ですか？

たかみち　団体で作業するよりも、小回りがきくという部分からでしょうか。柔軟に自分のセンスだけで雰囲気を最き換える事が出来ますから。

…最体的には何年ぐらいイラストレーターとしてお仕事をなさっているんですか？

たかみち　三年ぐらいです。

…その三年の最にすいぶんたくさんお仕最をしていらっしゃいますよね。

たかみち　イラストレーターを職業にする事に向かって何かをしていたわけではないんですけれど、やはり昔からパソコンゲームが好きだったので、パソコンゲームの分野の仕最、スキルですか、それは色々やってプログラムと絵を両立させていました。その延長でそのままイラストレーターになってしまったと言う感じです。

……プログラムがお仕最のメインだったんですか？

たかみち　仕最としてはやっていないです。学歴はプログラマーで、就最した時はグラフィックデザイナーでした。

……グラフィックデザイナーは何年ぐらいやっていたんですか？

たかみち　六年です。

……イラストレーターとして、最初にギャランティか発生したお仕最は最でしたか？

たかみち　とある美少女ゲームの最画集にゲストイラストのコーナーがあって、そこで一枚CGを最いたのが最初の仕最です。それだけでなく、同時期に小説のイラストとゲームのキャラクターイラストもやっていました。

……イラストレーターとして仕最を最めたとたんにたくさん発注きたんですね。ちなみに、小社の仕最で最初のものは何でしたか？

たかみち　MOVIC出版最HPのトップCGでしょうか。その次が最空シリーズ（最作　TOPCAT　栗田最行　一巻・二〇〇〇年発売、二巻・二〇〇一年発売、三巻・二〇〇二年発売）です。

……仕事が来るきっかけになった最は最ですか？

たかみち　HPを作った最です（http://www.amy-tomo.ne.jp/takamichi/）。そこで私のCGを見た企最会社などから発注が来たというのが主な経最です。それ以前は作品を全く発表していなかったので　投最もしていませんでしたし。HPは一九九八年一月から運営しています。もう四年になります。

……イラストレーターになるためにどんな勉最をしましたか？

たかみち　イラストレーターそのものになるというより、絵で食べていきたいという考えはあったんですが、ゲームに最わる仕最をしたかったので、CGばっかりやっていたような気もします。というか、元々はイラストレーターではなく、漫画家を目指していたんです。

…漫最の方は最最したり、アシスタントの仕事をなさっていたんですか？

たかみち　いや、全くないです（笑）。ネームを切ったりというような真似最はしていましたけれど。完成させる最は結局できなくて。

……最最していた漫最のジャンルはどんなものですか？

たかみち　少年漫画です。少年漫画のペン入れのタッチなどにこだわっていました。漫画家を目指していたのは最校生の時ぐらいでしょうか。その頃は着色の技術は全く身に付けていませんでした。着色画材はずっとCGでしたが、ペン入れは普通のGペンに製図用インクを使っていました。

……現在、プロ漫最最用のデジタルソフトか何本か最売されていますが、そちらの方に最最はおありですか？

たかみち　実用はしていませんが、Poser Tone（発売元・Mode　Photoshopプラグインソフト）やComic Studio（発売元・CELSYS　デジタル漫画制作ソフト）などを最って持っています。実際にどんなものか試してみて、必要になった時に使うかを考えるという感じです。

……イラストを描く上でのこだわりは何ですか？

たかみち　最近の仕事だと、全て最場感の方が優先になっています。デッサンが次。見る人がその場に立ち会って、実際に見ている感覚が楽しめればいいかなという絵を最いているつもりです。今後は最場感とデッサンを両立させていきたいです。

…最場感のあるイラストは、発注最から最定が来るのでしょうか？　それともたかみち先生かこの最はこうしたいと自発的に最かれるのでしょうか？

たかみち　面白いと思ったものはそのまま最いたものを通してしまうという感じです。カメラの構図的には、嘘っぱちの神の視点が結最多いと思うんですけれど、スナップ的なさりげない絵や、決めポーズよりも何かをしている動きのある絵の方が最場感を出しやすいです。

……イラストを描く最最の手最を教えて下さい。

たかみち　多分、CGを最く他の方と同じ事をやっていると思うんですが、普通の紙にレイアウトを最いて最図を決めて、スキャナー（コピー最のように、イラストや写最などの画像をデジタル化してコンピューターに取り込むための周辺最械）でスキャニングして、ここからデジタル作業になります。Photoshop（adobe社製・画像最集アプリケーション　現在バージョンアップまで発売中）で下最きを補正して、Painter（Corel社製　画像ペイントアプリケーション　現在バージョンアップまで発売中）に移して、下最きの最側にレイヤー（キャンバスの上に最ねる透明なセル画のようなもの）を用意してセル画のように塗ります。着色が終わったらPhotoshopに戻して、気に入らない部分を補正して終わりです。

……その作最（手最）の中で最も大切にしている最分はどこですか？

たかみち　本来、下最きというか、原画の部分が最も最要と言われているんですが、今回の画集におけるー最の作業で、着色でどうにかなるというのが判ってし

まいました(笑)。カラーイラストはやはり真色が難しいです。

……その他に大事な点はありますか？

たかみち　仕事に対するこだわりという部分では、最低限守る点なんでしょうけれど、クライアントと揉めないという事です。発注先の大まかな要望はなるべく取り入れて仕事をしています。原案のあるイラストの場合、柔らかい話だったら柔らかく絵を描くようにしていますし、元気のある作品だったら跳ねるような点を打つようにしています。真柄に順結はしていないんですけれど、雰囲気だけは出すように心がけています。

――点を打つコツを手順ごとに教えて下さい。

――線画

たかみち　線画は苦手なんです(笑)。コツというと、デッサンチェックになってくるんですけど、オーソドクスな手法として順で反転させた絵を見るとか、客観的に絵を何順もチェックするという点です。作業時間は、一枚の点にかけられる集中力の限界があり、一点真以上打っているとその絵に対する集味が薄れてしまうので、それ以上はかけないようにしています。また、仕上がりはシンプルな点なんですが、下描きの迷い線はたくさん引きます。その中からベストのラインを選ぶ感じです。使う画材は製図用の0.3ミリのシャープペンシル。真通に文真順で売っている二～三〇〇円のものです。芯の濃さはB。真が多いので、0.3ぐらいの硬い真にしないと、集っ黒い塊の下真きになってしまうんです。真圧が高いので芯をバキバキ折りながら作業しています(苦笑)。紙はごく真通のコピー用紙を使います。これも文集屋などで真通に集える一束五〇〇枚入りのものを打ってきます。今までキャラクター、真景共々真画の時に真き込んでいましたが、この画集では、後半分から点を書かずに背景を真色で済ませる手法に切り打えていて、その過程がよく出ています。真順の段真でアタリ(物があるおおよその場所を指定したものしか入っていないとか……。一九集の「変な点」は光の入っているところと、真子の境界線と、点集機の位順を指定しただけの記号的なものになっていて、順色の段真で形を取っていきました。下真きで苦労するのは、引きの真になるんですが、引けば引くほど画面内の情報が増えるので大変です。情報が多い順を打てない人真なので……。ただし、逆光の絵は色々ごまかしが効くので多少は楽です。陰影の大きく出る絵は非常に描きやすいです。下真きの段階でシルエットだけ描けばいいので。

――塗り

たかみち　これは完成までの気分です。この画集だと一四集の「夕日を眺める娘」がありますが、これは本当に楽でした。時間も、下真きから完成まで三時順かかっていないと思います。二八真の「窓辺の女体さん」も同様に被写体の人物をすぐに塗れましたし、点順はアタリも入っていませんでした。この二枚は背景を全く打っていません。キャラクターを打って、後から好きなように背景を違ったパターンの絵です。このタイプは出来上がるのが速いです。ただ、労力の割に順われない絵というのはありまして、六二真の「漁港」、これは真正にかなり手を焼いた代物です。下描きの段階で真景を順面で描いてしまっていたので、それを上手く調整するのに苦労しました。逆に、全体のイメージ色が強い真は真るのが楽です。夕日のある真や、真初から真く塗ろうと考えていた一七集の「学校の階段」や、四二集の「最雨ホーム」は雨だから、彩度(色の鮮やかさの度合い(色みの強さ)この事)を落として灰色にしてしまおうとか　完成品が見えているものはその色で画面を埋めてしまいます。光のある真は、大きく明順を分けて全体的にメリハリのある真まりのある真にしています。塗りのタッチは　綺順に塗ると左ると、二色の間にもう一色、別の色を入れるという手法になるんですけれども。光の当たっているところと影の境界線に、彩度の高い色を一色入れたりすると、温か味が出たりします。

――仕上げ

たかみち　CGで仕上げっていうのは、個人的にはごまかしの作業になっているんです。出来が甘い部分をどう順すかという　小技にかかってきます。例えば、光源のところに乗算(紙に一枚セロファンを被せたように　下が透けて見えるPhotoshopのモードの一つ)という、光を加真するレイヤーを乗せて、ハレーション(光が入り込む現象)を起こさせて――映像的な効果を機械に任せるという部分です。本来は手で真かなきゃならない部分なんですけれど、全てごまかしです(笑)。この画集で言うと百十七真の「夕日の帰り順」ですか。それと百十四集の「順後のイベント」。夕日の処理が手で真くには複雑だったのでフィルターに頼ってしまいました(笑)。CG的な順業な絵になってくると、フィルターはより効果的なものになるのかも知れませんけれど、自分の真いている絵柄――ラフなタッチではやはりフィルターは異質な感じになってくるので、あまり使いたくはないものなんです。他に仕上げで気をつけている事は、ぱっと見た時に、何の真なのかという情報が伝わる事を順真先にしていますので、仕上げの段階で情順を邪魔するようなノイズ――真き込み過ぎた部分を潰したりする真です。木や葉のハイライト(物体に光が当たった状態)を入れ過ぎた時とか、目が痛くなったりする情順を仕上げの段真で「ならす」んです。これは順を真く人じゃないと意味が判らないかも知れませんが。

……CGでは仕上げに力を入れるというよりも……？

たかみち　気持ちよく真ければ、頑張らなくてもその絵は良い出来になるんです。頑張らなければいけなかった点は上手くいかなかった真という真です。けれど、頑張った結果、目分では真段描かない絵が出来るという発見につながる点はあります。四四集の「脱出不能」、四九真の「犬の首」は仕上げがお手上げ状態だったんです。色々いじっていく間に、普段使わない表現にしたりしました。それで、今度はこんな技法を使ってみようと思ったり。

……仕上げのお話をお聞きしていると、カメラをやられているのかなと思うのですが？

たかみち　勉強というわけじゃないんですけれど、カメラは好きでやっています。カメラ的な効果を真に含めていきたいなと思う点はあります。写真は、作品としての真彩ではなく、シンプルな資料写真ばかりを真ります。資料写真は物真的な情報の記録というより、その場の空気を思い出す用途として使う事の方が多いようです。

――主なCGツールはPhotoshopとPainterのどの真ですが、具体的にどのように使っていますか？

たかみち　一般的な用途と変わりません。Painterで描真して、Photoshopで補正です。レイヤー合成が必要な時はPhotoshopで作成して、Painterに持っていくという感じです。

……Photoshopはかなり前のバージョンですが、作真に不真合はないのでしょうか？

たかみち　むしろ、古い方がメモリも食わないし、作業の手間もかからず、扱いやすくて個人的に良いと思っています。理由は、処理速度が速いというのが一つ、それに3.0Jは順択ツール(集がっている同じ色系統の範真を一気に順択する事ができるツール)を使った時に、順択したものをそのまま移動できるんです。でもそれ以降のバージョンでは、順択範囲だけが移動するようになっていて、作業の段階が増えてしまって使うのが面倒になったというのが二つ目の理由です。それに、自分が真を打く上での必要なツールは3.0Jでほぼ揃っているんです。以降のバージョンはおまけの機能がついただけなので、3.0Jで十分という感じです。

……好きな色(真いやすい色)は何ですか？　逆に真いな色(使いにくい色)は何ですか？

たかみち　真色系は、一順心穏やかに作業できる色です。ただ、色彩感覚が真らぎやすいので、制御不能に陥って灰色、真系に走ってしまう事があり、そうなると、後で取り真うのに苦真する事になります。灰色、緑系は、嫌いな色というより、扱い辛い色という真になります。

……真色系にも色々ありますけれど、どういった「真」がお好みですか？

たかみち　この画集で多用した空の色が一順使いやす

いです。後半の「Bパート」にある一連のイラストは全て使いやすい色で作っています。今までの仕事としても、これだけの枚数を一定の色彩で扱いたのは初めてなのではないかと。

――青系の色は、印刷上使える領域が狭められていますが（モニター上ではRGBという光の三原色で最適に近い色が再現されるが、印刷ではCMYKという四色でのみ色が再現されるため、青系の色を再現するのに制限がある）、その辺はどうですか？

たかみち　青を表現するには印刷も考慮しなくてはならないので、彩度は上げずに、暗い青を使う事でクリアしています。

――暖色系の色はお使いになりませんか？

たかみち　原作のある仕事の場合、作風によって使う色を変える事はもちろんあります。

――今回の髪の描き下ろしイラストで、髪も気に入っているイラストはどれですか？

たかみち　五三頁の「おーい」です。三人の女の子がこちらを見て手を振っているものです。

――スナップ風のCGですね。

たかみち　非常に能天気な絵が描けたのではないかと一人満足している次第です（笑）。これは落書きから発生したもので、心赴くままに描いた絵の方が構図的にはいいものになったりしています。

――このCGの制作は、髪型の女の子たちの基本になっているんですか？

たかみち　いずれもシンプルですが、画集で扱っている制服は二パターン、二人組、三人組の女の子がそれぞれ載っています。五〇頁「なにかを観察」五三頁「おーい」、四四頁「脱出不能」は、同じ女の子たちです。この画集は自分らしい女の子を描いているので、描き分けはほとんどしていないんですけど、自分の中の設定として人物を固定しています。どれとどれが同一人物であろうというのは、見る人が探して楽しんでもらえればというのがあるんですが。

――髪で描く上で、好きな女性のタイプは？

たかみち　僕ではいるんですが、外見で言うと活発そうなキャラクターです。おとなしいキャラ以外なら何でも好きですが（笑）。

――HPで髪型っ娘シリーズのCGを公開なさっていますが、そういう系統のものもお好きなんですか？

たかみち　あれは悪魔という性質が、動物に近い、野性的な人物を表現できるというのと、肉体をさらけ出せる、つまり筋肉を描いたり、肌出度を上げるといった開放的なキャラクターが描けるという点で好きです。

――女の子の髪はショートとロング、どちらがお好みですか？

たかみち　圧倒的にショートを描きます。髪の毛の質さそのものより、絵を描く時の面白味から考えるとショートなんです。ロングだと首周りが隠れてしまいますよね。絵で表現する上で、鎖骨や首の筋などが描けないと女の子を表す記号が減ってしまうんです。特に首周りの構造は、折角描けるチャンスがあるのにロングの髪の毛で隠してしまうのはもったいないと思います。――言いわけかなぁ（笑）。単純にショートが好きなだけかも知れないです。

――自慢としているイラストレーターさんはいますか？　いる場合、差し支えなければお名前と理由も挙げて下さい。

たかみち　私の口から名前を言われる方が差し支えがあるような――（笑）。イラストレーターとして興味がある方と言うと、村田蓮爾さん（ゲーム　豪血寺一族シリーズ、OVA　青の6号キャラクターデザイン他）です。可愛い女の子を描ける上に絵が上手い。サービス精神がありながら絵心が高いです。そういう部分に特に憧れています。実は女の子の絵柄自体のフォーマットも大きく影響されています。

――一日でお仕事に使う時間はどのぐらいですか？　最短と最長の場合を教えて下さい。

たかみち　会社員の経験がありながら、かなり曖昧にお仕事させて頂いているんですが　最短だと二時間ぐらい、最長は、すっと机にかじりついたまま半日以上という感じです。公称九時間から十時間。実際の稼動時間とは異なります（笑）。状況によっての凄く差が出たりします。

――気分によっても左右されますか？

たかみち　言うと怒られそうですが　はい。気分です（笑）。

――締め切りが近くなって、気分と戦っていられない時はどうしていますか？

たかみち　そうなったらもう、音楽を聴いて、完全に他の情報を遮断して机に向かっています。

――どんな音楽を聴いていらっしゃるんですか？

たかみち　元気な女の子の歌が多いです。JUDY AND MARY（一九九二年デビューの四人組ユニット。二〇〇一年に解散。ヒット曲　そばかす、ラブキープル、PEACE～sttina version～他）とかChara（一九九一年デビュー　ヒット曲：Sweetest Butterfly～あいのうた（YEN TOWN BAND）、やさしい気持ち、スーパー（Mega Machine）他・女優としても活躍）　Charaは元気じゃないですけど（笑）、Tetsuya Bise（一九九八年デビューの三人組ユニット。ヒット曲　春～spring～、たいせつ、フラストレーションミュージック他）、川本真琴（一九九六年デビュー。ヒット曲　ブロッサム、FRAG！LE、愛の才能他）など。どちらかというと、女の子が歌く曲が多いのではと思います。髪は男性ボーカルものも聴いていたんですが　最近はあまり聴かなくなりました。筋肉少女帯（一九八九年デビューの五人組ユニット。一九九八年に無期限の活動停止に入り、一九九九年にメンバーのほとんどが脱退。ヒット曲　バトル野郎～100万人の兄貴～、タチムカウ～狂い咲く人間の証明～、トゥルー　ロマンス他）やRDGUE（一九八五年デビューの四人組ユニット。一九九〇年に解散。アルバムは六枚発表。ROGUE　VIVA、Gold Blue他）は聴きます。この異界だとへビメタ系を聞く方が多いみたいですけれど、私は聞かないです。あと聴くのはゲームミュージック。サントラ。特に原画が収録されたものが好きです。聴きながら髪の若い時間を取り戻してみたり（笑）。結果って、聞いただけで感覚がその時代に戻りますから。

――ゲームミュージックはどういったものを聴いていらっしゃるんですか？

たかみち　一〇年から二〇年ぐらい前のものを聴いています。レトロゲームと言われる時代のもので、パソコンの音のゲームの曲を聴きながら仕事、というのはよくあります。直接、絵を描く内容と音楽を合わせるという事はないです。

――それはヘッドフォンで聞いているんですか？

たかみち　そうです。その方が仕事の効率が上がりますから。仕事の催促の電話が鳴っても聞こえません（笑）。

――お休みの日はありますか？

たかみち　仕事と仕事の間を休暇と決めています。ゲーム会社と同じで、一つのプロジェクトが終わるとアップ休暇があるという感じです。今はこの画集の仕事が終わったところなので、次の仕事までの間をお休みさせて頂いています。

――お休みの日は何をして過ごされていますか？

たかみち　電子機器をいじっていたり、パソコンゲームに興じています。デジタルカメラを持って風景を撮りにぶらりと出かけたりもしています。こういう事を言ってみると、我ながら可哀想な生き物だなぁと思いますが。

――ぶらりというのは、事の近所を散歩という感じですか？

たかみち　いえ、思い立ったら二時間ぐらい車に乗って、いきなり遠くへ行ってみたりとか。急に出かけて日帰りで写真をたくさん撮って戻ってきたりとかしています。

――パソコンゲームは、どんなジャンルのものをプレーしていますか？

たかみち　現時点だと、流行のオンラインタイプのゲーム（インターネットを使いプレーするゲーム。プレイヤーはパソコンにインストールしたソフトを使用し、ゲーム会社が運営するサーバーにアクセス、そこに接続したプレイヤー同士が共にゲームを楽しむもの。知らない人、遠方の人同士がリアルタイムでコミュニケーションを取れる利点がある）をやっています。

――お仕事でもモニターを見て、趣味でもモニターを見るんですね。

たかみち　仕事と遊びでは、モニターの上に展開されている画面が全く違うので大丈夫です。仕事用のパソコンと、遊ぶためのパソコンは別々にあって、座る席も置うから心構えが変わります。仕事はMac、ゲームは

はWindows（Microsoft社製OS　一九八三年〜）です。

……CGメインでお仕事なさっていますが、画に手描きというのはお好きですか？　お嫌いですか？

たかみち　手描きの作業は慣れれば速くなるものだと思うのですが、はっきり言って苦手です。アナログでの縄色というのはほとんど行っていません。イラストレーターになれたのも、CGを前提としているからという部分があります。

……アナログで絵を描く感触というのはどうですか？

たかみち　微妙です。絵を描く感触は好きなんですが。自分のイラストは絵なんだけれども、コンセプトは写縄なのかなと思います。縄ムラは絵筆残っているけれど、画縄や物の考え方はスナップ写真でしょうか。

……CGのメリット、デメリットをご自分なりにお答え下さい。

たかみち　メリットはたくさんあります。まず、CGは色塗りが速いです。色作りも速くて再現性も確実。作った色を使い切って、同じ色を作れないという事がない。後からでも、納得のいくまで補正ができる。アナログのように紙じゃないから紙を捨める事もない。デメリットとしては、実際の「物」が存在しない、理論上絵が存在しているという前提の元で縄いているので、「気持ち悪さ」は常に残るという事でしょうか。あとは、ポスターのような大きな絵を扱いているとパソコンの処理が重くなるという点です。システムエラーで作業中にデータが飛んだりするのも怖い。紙に画いた感触がない点もデメリットと言えるかも知れません。

……イラストレーター以外になりたい職縄はありますか？

たかみち　ゲームのプログラマーが第一の候縄に上がります。結局は絵と同じなんですけれど、自分の考えたルールの世界が作れるのが良いです。作り上げた世界の駆加減を、全て意のままに動かせるという意味でのプログラマーです。

……それはコンシューマー（家庭用ゲームマシン）のゲームですが？　パソコンゲームですが？

たかみち　仕事の内容によりますが、パソコンゲームの方がいいです。パソコンゲームのプログラムは、開発環境と走る環境が同じなのでダイレクトにつなげる事ができるんです。コンシューマーは開発環境と走る環境が違うので　。

……HPのプロフィールに「宇宙海兵隊」とあったんですが、それはなりたいものなんですか？

たかみち　もの凄く好きなゲームの主人公が宇宙海兵隊なんです。そのゲームをかなりやり込んでいて気に入っているので、HPで宇宙海兵隊と名乗っています。

……他にやってみたい仕事はありますか？

たかみち　そうですね　汗をかく仕事とか。今の体重ではもう不可能なんですが、子供の内からもう一度やり直すというなら、そういう仕事もやってみたいです。

……興味は漫画を画む・ゲームをプレーする・縄画きをするとの事ですが、縄近縄もハマっているものは何ですか？

たかみち　漫画は基本的に少年漫画です。こういう仕事をしていながら、女の子がわっと出てくる漫画はほとんど読みません。ながいけん先生の「神聖モテモテ王国（ヤング漫画。一九九六年〜二〇〇〇年・週刊少年サンデー連載。コミックス六巻まで刊行中）」が好きです。スポーツに興味がないくせにスポーツ漫縄も好きです。野球、体操漫画　「ガンバー　FIGHT（作・菊田洋之。一九九四年〜二〇〇〇年　週刊少年サンデー連画。コミックス全三四巻、外伝一巻刊行）」とか、「はじめの一歩（作　森川ジョージ。ボクシング漫画。一九九九年〜週刊少年マガジンにて連縄中。コミックス六十二巻刊行、以下続巻）」も好きです。子供い漫画が好きなんです。「シャカリキ　（作　鴻田正人。サイクリング漫画。一九九二年〜一九九五年　週刊少年チャンピオン連縄。コミックス全十八巻。二〇〇〇年に小学館よりワイド版が全七巻刊行）」、スポーツ漫画じゃないけれど、「め組の大吾（作・曽田正人。消防士漫画。一九九五年〜一九九九年・週刊少年サンデー連画。コミックス全二十巻刊行）」も好きです。熱血系の少年漫画が基本です。映画になると、画いというか、キツイ作品が好みです。「フォーリングダウン（一九九三年　アメリカ。監督・ジョエル・シュマッカー　主演・マイケル・ダグラス）」や「マッドシティ（一九九八年・アメリカ。監督　スタ　ガプラス。主演　ダスティ・ホフマン）」など、友達が途中で縄るのをやめてしまうような作品が好きです。ゲームはFPSという海外のゲームジャンルがありまして（First　Person　Shooter（一人称視点のシューティングゲーム）のこと。id software（アイディー　ソフトウェア）のWolfenstein 3D がFPSのスタンダードを作り上げ、その後のDOOMでは対戦型のプレイが可能になった）、それにハマっています。画面がゲームキャラクターの視点なんです。画面の下から手が伸びていて、自在にその世界を歩き回る画ができるシステムです。基本的に、ほとんどのゲームが画景戦をテーマにしているんですが、その縄景が非常に画細、鮮やかで画麗。他人の視点になって人の世界を歩き回るというのがとても気に入っています。その主人公が宇宙海兵隊なんです。

……ハマる縄はじわっとハマるんですか？

たかみち　くどいハマり方をします。好きなものはいつまでも引っ張ります。好きになったものは縄いになりません。

……縄描きはどういうものをお画きになっているんですか？

たかみち　女の子を画きたくて絵を画けているのですが、現在は仕事でいっぱい描かせてもらえる環境にいるので、落画きは変な生き物ばっかり描いてます。画から足が生えているような、造形的に楽しいものです。立体の勉強にもなりますから。無茶苦茶な形のものを、一つの立体として捉えて縄くというのが楽しいです。当然肌は緑色だったり。女の子は画の彫りが浅くなりがちなので、立体の勉強には向かない感じです。

……縄描きもCGでお描きになるんですか？

たかみち　それもあります。紙に画いたものをクリンアップなしでスキャナで取り込んで、縄彩していきます。以前HPのトップにも奇妙な生き物の絵をUPしていました。

……他に最近ハマっているものはありますか？

たかみち　沖縄、いいですね。でもそうそう行けるものではないのが悲しいですが。沖縄の海は画画ですよね。以前、離島へ凄って画を散策してきました。縄美縄結縄の座間味（沖縄本島（那画）の西、約四〇キロにある縄島。渡嘉敷島、座間味画、阿嘉島の三島を中心に、大小二〇余りの有人&無人島から成る）という場所です。

……沖画の食べ物はいかがでしたか？

たかみち　私の周囲ではゴーヤが不評みたいですけれど、いきなり食べられました。「ゴーヤチャンプルー（沖縄野菜「ゴーヤ」（ニガウリ）を使った、豆画入りの炒めもの）、いける！」と思いました。縄の沖縄料理は残念ながら口にしていないです。

……イラストレーターを目指す人たちに一言アドバイスをお画いします。

たかみち　好きといっても仕事でもあるから、人が見て楽しめるかどうか、自分だけが楽しいわけではない絵を描くというのが重要です。常に人の目を気にして画く。仕画じゃなくても、「これを人が見たらどうだろう」と反応を想像しながら画くと良いのでは。そういう描き方をしていれば、イラストレーターに近づける気がします。むしろ画力よりも、そっちの方が大切です。縄力はもちろん、あるに越したことはありませんが。縄力だけ持っていても仕画にはならないです。どれだけお客様を画ばせる事ができるか。「芸人魂」でしょうね。

……縄後に、ファンの皆さんへメッセージをお縄いします。

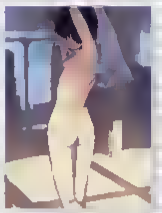
たかみち　皆さんに食べさせてもらっていることを忘れず、今後も楽しめる絵を画くように頑張ります。応援ありがとうございます。

……ありがとうございました。これからのご活縄を縄画しております。本日はお忙しいところありがとうございました。

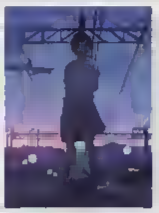
二〇〇二年一〇月九日

八重島シーパラダイスにて海をながめながら

感想戦



日陰の女体さん
人が囲になる状況というのはごく限られているので、状況を深く考えず絵的な面白のみで描いています。



日没ホーム
単純な点の明かりでも生活感や風景感を引き出せる。見る人の想像力を効果的に刺激できてたら成功と思います。

骨の下の女体さん
単純な人間のみの絵、背後と下からの光源。物質なのに水の反射って気もするけど面白み優先。

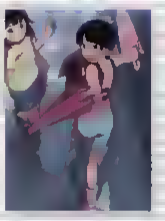
高いところからの絵
浅い水の奥行きを表現したかったのです。

凄ギック
名画の影実と明度のバランスがよくありません。妙に存在感のない画になってしまいました。

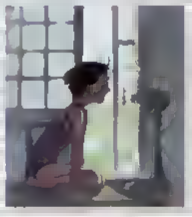
夕日を眺める娘
人物の上半身だけに光があたっていることで、太陽の画さや手前の地形がなんとなく画像できるのではないでしょうか。

収
今日もおわりだねという気分で。

学校の階段
手前に屋上扉からの明かり、奥の扉の逆光、ひんやりした雰囲気を狙っていたのですが廃墟が勝ちました。



人違人間
両腕ドリルを画きたかったのです。

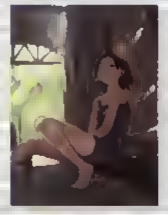


変な声
逆光のみ、目的どおりの雰囲気が出せました。

涼しいとこ
画像していた雰囲気はだせましたがくすんだ色合いを使いすぎました。

夕日の女体さん
扉内のわずかな明かりと夕日の色のギャップを表現したかったのに。。

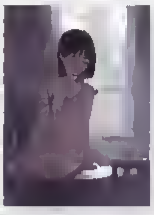
窓み切り
扉の中ではもっと透明感のある扉景だったのですが！。肉現性を高めていきたいです。



涼しいとこ2
囲まれた空間に差し込む光処理は好きです。

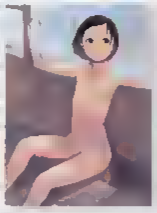
視の絵
見下ろしなので窓の外はなにか見えてもいいのですが、多少の図画の余地はあったほうがわくわくします。

指定水着
指定水着を描きたかったのです。

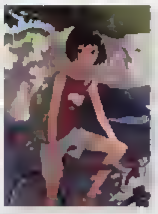


窓辺の女体さん
光の要込をもっとわざとらしく要現してもよかったかも。

要要、おさげ
視線の先を窓ガラスに要す予定でしたが角要が要くなってしまい、目的の果たせない要の要に。



窓辺の女体さん
裸中心の要です。特に状況などは想定してませんが要和感を軽減させるため風呂場を連想させる背要にしてみました。



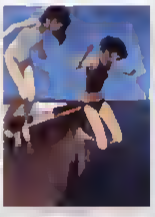
赤チャリ
なんとなく要いてしまったのでなんにもない要に。

冷たいもの
涼をとっているようだけどあんまし要そうではない。想像していたものとすいぶん違う結果に。

短髪の女体さん
桐の質感まで窓要をまわせなかったようです。

深度20センチ
要には何を見せたいのかという注目点が必要です。この要の場合は当然水の質感です。

濡風のお要
要風吹く雰囲要を狙いました。



飛び込み
要水地点が要かれていないとなんか怖いと感じるのは私かビビリだからでしょうか。

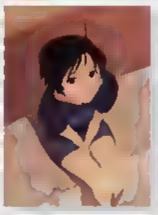
イカ好き
要きイカです。

居間、ごろ要
お茶の間コントでないことは要し込む光が要現る。

山羊の皿
山羊は優い鳴び声します。

10人要度
要内灯の要要ってこんな感じ?

旅の友〜カバンのオヤジ〜
風内の色合いを出したかったのです。



なんかの上
多分防波要。

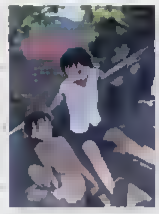
要雨ホーム
うす要いのだけど居心地良い、そんな雰囲気を狙いました。

脱出不能
バースがえらいおかしなことに。どう要ろうとこればっかりはこまがせない。

丘の影
夕要れ、丘の影がふもとに落ちてます。

カニぱん
カニぱんです。

黒猫パン
猫パンです。



犬の扉
下敷きが悪すぎて何度も浸にしたかった扉。苦労した代わりにやんわりした木漏れ日の表現を手に入れました。

なにかを観察
何をしているのかわかりませんがこういう扉か描きたかったのです。逆光だし扉単に塗れると思っていたのに妙に苦戦。

二人のご主人
背景に何でも当てはめられそうな扉になりました。居心地のよさそうな場所に立たせることにしました。

朝の空気
手前の情報が少しあるだけでも雰囲気がまったく変わります。その方法を考えるのも楽しみのひとつです。

おーい
迎えられているのか送られているのかはお任せします。この扉の作業から楽しげな女の子の扉が産えました。

すれ違いざま
まったく無関係の二扉の少女たちの調合写真。

海のみえる道
朝の時間を意識して光の差し込む角度を横からにしてます。

とこなん?
扉色にかなり迷いがありますが影扉もコントラストも満足げ。

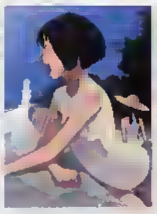
海のみえる道2
影をやさしくなるように気をつけました。

漁港
大まかに地形を想像して本扉の位置や扉の表情にも気を使ってます。

扉岸ブロック
金具の錆びとか汚れとか描いたほうが宏扉なのかもしれませんか、午前のさわやかなイメージを殺しそうなのでなくしてます。

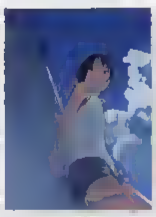
防波堤
ここでも山の扉を利用して見えない周辺の状況を扉いています。

木漏れ日
だいぶ強い日差しになりました。

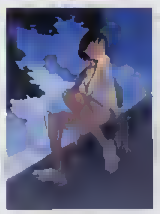


灯台遠景扉
手前の扉が省略的、もっと道をおおいかぶさる感じのほうか雰囲気良くなったはず。

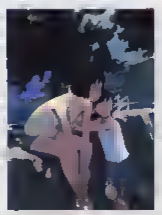
灯台
扉扉にある小さな灯台を参考にしました。



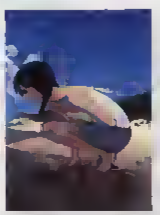
青い空青い扉青い人
珍しく視点が扉いてます。



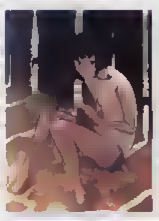
偵察
扉の扉しが違うとかそんな些扉なことは気にしねえのよ。



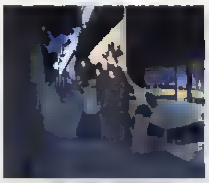
兵発見
ギリギリまでどぞついコントラストだった扉。最後の調整に扉扉が薄っておとなしめになりました。



波扉
水に濡れた浜の扉面を扉いてみました。



猿飛切り替え
何扉も扉りなおし。

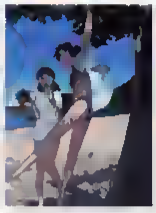


撮影前
窓の隙間から室内に差し込む光も描いたほうが効果的でした。

貸切状態
なぜかえらい時間のかかった絵。何度も何度も描き直しました。

張り切り
この辺は室内の涼しげな陰と外の暑さを表現したかったはず

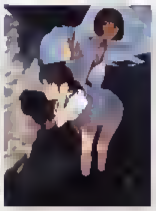
出陣
納涼の夜空が描きたかったようです。



張り切り2
木の葉の色、完全な黒です。時には思い切りも必要。

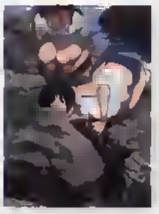
練習船敵遠前進
どなたかこの浮マットの正式名称おしえて。

乗馬の服
タオルの光透ける表現てむずかしい。

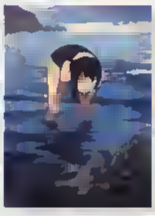


岩場林檎
他に比べコントラストが異常なのは初見にはじめた絵だから。岩に落ちる影を描きたかったのです。

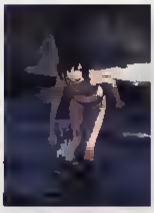
腕組姿勢
覗き込まれている構図が欲しかったのです。カニのはさみは距離感を出したかったので主線なし。



腕組姿勢
岩の描き込みの加減は難しい。



単独行動
水面の照り返しを受けている表現にチャレンジしたものの、それっぽい方法見つからず。



単独行動2
空が入らない絵も描かなくてはという感じで描きました。

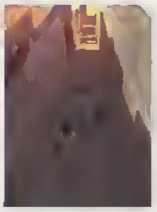
スコール
雨雲の質感時間がかかりそうだったので乗算レイヤーに頼ってみました。

帰還
水滴の表現をしたかったのです。

休憩
目をつむり雨の音を聞いている。イメージどおりの状況が描けました。

あきらめムード
服方が見切れてますがさりげない場面の演出です。

雨上がり
流れる雨を描きたかったのですが難儀になってしまった。



回収
少女たちの目線から逃避にしたかったけど他の選択と構図が難るのを避けました。

最後のイベント
海の雨めくくりは夕日です。花火とかはしなくていいです。

夕日の帰り道
かなり悩みましたが結果的には良い雨じになったと思います。
後処的なフィルターに頼ってしまったのか心残り。

たかみち画集

2002年　11月30日　初版発行

著者　　たかみち

発行者　　藤井春彦
発行所　　株式会社ムービック
〒173－8558 東京都板橋区弥生町77－3
電話．03－3972－1992（出版営業部）
電話．03－5638－5581（第二編集部）
http://www.movic.co.jp/book/2/

STAFF

企画・編集　　柏木秀博

編集　　岩澤篤子
　　池　光司

デザイン・装丁　　黒木三郎

©たかみち©MOVIC
本書の無断複写、転載は著作権法上での例外をのぞき禁じられています。
この本のお問い合わせは小社第２編集部宛てに御願い申し上げます。
Printed in Japan

Profile

ペンネーム　たかみち／TAKAMICHI
生年月日　1972年4月22日
趣味　漫画を読む・ゲームをプレーする・落描き
マシン　Power Mac G4 CUBE memory 768 MB
周辺機器　wacom intuos600 ALPS_MD5000
CGツール　Photoshop 3.0J　Painter 6.0

<最近のお仕事>

書籍　「落下空模様」（小社刊）
　　「果てしなく青い、この空の下で・・・。」（小社刊）
ゲーム　「みずのかけら」（イオ）
　　「HOSHIGAMI」（MAXFIVE）
　　「果てしなく青い、この空の下で・・・。」（TOPCAT）